no.531
1996年12/1
アミューズメント通信
DECEMBER 1, 1996

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日第3種郵便物認可 発行所 株式会社 アミューズメント通信社 〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

ナムコ、9月中間決算で示した

着実な増収増益

業務用、家庭用、オペレーションとも好調

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は十一月五日、九月中間決算を発表、増収増益で一段と業績を伸ばした。九七年三月期の業績見通しは当期利益のみわずか上乗せしたのにとどまった。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ一二・八％増の四百六十七億二千九百万円、経常利益は一四・九％増の五十七億四千百万円、中間利益は三三・一％増の三十一億八百万円となった。

売上高構成比は、業務用が百二十九億二千六百万円で二七・七％、家庭用が八十二億二千万円で一七・六％、オペレーション収入が二百四十九億九千五百万円で五三・五％、ロイヤリティ収入が五億八千七百万円で一・二％となっている。前年同期比では業務用が四・九％、家庭用が二三・九％、オペレーション収入が一三・八％、ロイヤリティ収入が一一・一％それぞれ伸ばした。

部門別の輸出高は明らかではないが、全体では七十三億二百万円（全売上高の一五・六％）で、前年同期比では四七・〇％と大きく伸ばした。

同社では業務用と家庭用のTVゲーム市場でCG化が定着したなか、業務用では「アルペンサーファー」、「プロップサイクル」、「アクアジェット」などCGゲーム機を連続して発売したこと、家庭用でもPS用ソフト「鉄拳2」など次々発売したこと。さらにオペレーション部門では「ナンジャタウン」、「ワンダーエッグ2」を展開、二十一の大型店を開設した（テーマパーク以外の直営店は期末で四百二十二店になった）こと――など説明している。

海外でもオペレーション、業務用、家庭用ともに展開しており、これらが単独中間決算にも反映されている。

下半期には業務用で「アルペンレーサー2」、「鉄拳3」、家庭用でPS用ソフト「レイジレーサー」など発売するほか、オペレーション部門でも「ポストペイドシステム」の導入を進める予定。

九七年三月期の業績予想は、五月の当初予定どおり売上高一千億円、経常利益百億円とし、当期利益のみ五十二億円（当初予想五十億円）とわずかに上方修正した。これにより一段と業績を伸ばすことが確実になった。

任天堂、中間決算

減収で大幅減益

64ビット機への移行期反映

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）は十一月五日、九月中間決算を発表するとともに、九七年三月期連結決算の売上高予想を上方修正した。九四年三月期以来連続減収となっているが、増収に転じる見込みだ。

九月中間期の売上高は前年同期に比べ三・七％減の千三百一億五千九百万円、経常利益は五三・〇％減の三百億五百万円、中間利益は四六・九％減の百五十六億六千六百万円と、わずか減収にもかかわらず大幅減益となった。八月十四日付の日経記事は明らかに誤報で、五月の当初予想を上回る業績となった。

売上高構成比は、家庭用TVゲームが千二百九十五億七千六百万円で九九・六％、その他が五億八千三百万円で〇・四％。うち輸出は家庭用TVゲームが六百八億七千百万円、その他が八百万円で、全体の輸出比率は前年同期の三七・二％から四六・八％へと増やした。

前年同期比では家庭用TVゲームが三・七％減らしたが、その輸出は二一・三％増やした。同社では「ニンテンドウ64」とゲームソフト「スーパーマリオ64」を投入、新発売の「ゲームボーイポケット」も貢献したと説明。収益源の「スーパーファミコン」から64ビット機への切り換え時期で、減収減益は当初から予想されていた。ただ「ニンテンドウ64」の九月末までの出荷台数は、当初予想の国内百八十万台、米国二十万台に対し、国内百十六万台と後退した反面、米国が八十万台と伸ばした。米国での人気で振り分けを変更したとの説明である。

九七年三月期の業績予想は、八月の上方修正（本紙第526号参照）どおりで変更はないが、連結決算の売上高についてのみ、当初予想より百億円多い三千九百五十億円と上方修正した。

アルペックス特許訴訟

米国任天堂が逆転勝訴

連邦控訴裁が地裁評決すべて退ける

米国ワシントンDCにある連邦巡回控訴裁判所は十一月六日、アルペックス・コンピューター社が米国任天堂（本社シアトル郊外、荒川実社長）を訴えていた特許侵害訴訟の連邦地裁評決を全面的に破棄し、米国任天堂は特許を侵害しなかったと決定した。これに伴い地裁段階で認定された二億五千三百万ドルの損害賠償要求は、すべて拒否された。

アルペックス社はTV画面にビデオ信号を送り出す「ビット・マッピング・ストラクチュア」というTVディスプレイ特許に関して、七七年五月に米国特許を取得したが八三年に倒産。同社は管財人が引き継いでいたところ、八六年二月に米国任天堂と任天堂をこの特許を家庭用TVゲーム機「ニンテンドー・エンタテイメントシステム」（NES）により侵害したとして、損害賠償を求める訴訟を起こした。

この訴訟は途中で和解交渉も行なわれたが、再び争われるなど長期に及んでいる。九四年六月、ニューヨークにある連邦地裁で陪審は、任天堂がアルペックス社の特許を侵害したとする評決を下し、引き続き八月には損害賠償金を二億八百万ドルと評決した。これを受け同地裁は九五年一月、利息を加え任天堂は二億五千三百万ドルを支払うよう判決した（日本の任天堂には責任がないと認められた）。このため米国任天堂は同一月、連邦控訴裁判所に控訴した。

今回の連邦控訴裁決定は、米国任天堂が米国でNESを販売したことはアルペックス社の特許を侵害したことにならない、とするもの。その根拠として、米国任天堂が持っている、複雑なTVゲームのグラフィックスを発生させる特許は、アルペックス社の特許で示されているイメージ発生技術と本質的に異なる点を挙げている。特許侵害がないため、損害賠償も一切認められなかった。

米国任天堂のハワード・リンカーン会長は、「他社の特許を侵害していないと確信する場合、たとえそれがリスクを伴うとしても、決して安易な和解に応じない――というのが当社のポリシーであり、その正当性が今回また証明された」とのコメントを発表している。

ナムコ、株式取得し

トミーと業務提携

「セラージュ」はその具体例

㈱ナムコは十月二十二日、玩具大手の㈱トミー（本社東京、富山幹太郎社長）の株式の一部を取得するとともに、広範囲の業務提携をすることで合意した、と発表した。ナムコが取得したのはトミーの株式の〇・三七％（三万株）。

両社の合意に基づき、ナムコはトミーグループの実績ある玩具製造のノウハウと豊富なキャラクターを活用し、AM機器の新製品を共同開発したり、生産委託などする。またトミーでは、ナムコのゲームキャラクターを玩具や生活雑貨の分野で商品化など行ない、両社は相互に得意分野を生かして協力することになった。

今回の合意前の七月にも、ナムコは直営ゲーム場「なむこ屋総本舗」（聖蹟桜ヶ丘）で、トミーの定番玩具「プラレール」を用いたイベント「プラレール大作戦」を実施したり、またトミーはナムコのCGドライブゲーム機「リッジレーサー」のレーシングカーを玩具化、販売している。

両社合意の具体的な例では、トミーグループの㈱ユージンが業務用写真シールプリント機「セラージュ」を開発、製造し、ナムコが販売している。ナムコはトミーとの提携による取引額を、初年度二十億円、二年目から三十億円にする予定。

「プレイステーション」

東南アでも発売

12月から香港など4ヵ国で

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）は十月二十三日、家庭用TVゲーム機「プレイステーション」（PS）を十二月初旬から東南アジアで発売することを決めた、と発表した。

PSアジア仕様機「SCPH－5003」は、NTSC方式で日本向けソフトも使用でき、一一〇－二四〇ボルトのマルチ電源対応となっている。

同社「PS」は九四年十二月の国内発売以後、米国、欧州でも展開、今年八月までに計七百二十万台が出荷されており、成長が著しい東南アジアでも発売することになったもの。まず香港、シンガポール、タイ、マレーシア向けにアジア仕様の「PS」のハード／ソフトを、現地の各特約店を通じて出荷していく。

このためSCEでは各国のソニー現地販売会社とディストリビューターの協力に基づき、家庭用TVゲーム機の流通に適した有力店から各市場について百店ずつ特約店として選定する作業に入っているとのこと。アフターサービスは、ソニー現地販売会社の協力を得てそのサービス窓口で受け付ける予定。

「SCPH－5003」の価格は、香港とシンガポールでは日本並みのそれぞれ千五百香港ドル、二百八十シンガポールドル。タイとマレーシアではそれぞれ関税分を含めた六千四百バーツ、五百八十リンギを予定している。

製品は日本で生産、各国に輸出することになるが、ソフト（CD－ROM）はジャケットと説明書のみ英語版にして、サードパーティーによるゲームソフトを含めSCEが一括して発売することになる。

問題はコピー対策だが、SCEでは、これまで東南アジア市場では確かに困難な状況だったが、著作権保護を前提とするビジネスを構築するためにも、各国政府、業界などとの協力を得ながら進めていく、と説明している。

東京など3ヵ所で

ジャレコ新作展

アイオーン初の基板ものも

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）は十月二十三日に東京・品川の品川プリンスホテルで、二十四日に大阪・難波の光明ホールで、二十五日に福岡・博多のスターレーン展示場でそれぞれプライベートショーを開き、写真シールプリント機、TVゲーム機、景品などの新作を展示した。

これは年末年始に向けての同社製および同社扱い製品を紹介したもので、三会場合わせて約四百五十人のオペレーターら関係業者が集まった。

写真シールプリント機は㈱アイマックス（本社東京、今成一雄社長）製の「なんでもシール委員会」。これはCCDカメラを二台搭載し、利用者の顔と利用者が持参した好きな写真などとの合成写真シールを作成できるのが大きな特徴。これと自分だけの顔写真シールかを選択。シールも一、四、十六分割かを選択できる。フレームは二十七種類。プリント時間三十秒。カーテン付きで価格百三十五万円。十二月上旬発売。国内五千台出荷を目標としている。

TVゲームは㈱アイオーン（本社東京、田村太社長）製初の業務用「羅媚斗（ラビット）」。これは八方向レバーと二つのボタンの組合わせにより多彩な技を駆使する対戦格闘ゲーム。選択できるキャラは八人で、一定条件で各キャラに付いている獣神（虎、狼、牛など）を呼び出し、キャラと一体になって強力な攻撃ができるのが特徴。幻想的でカラフルな背景画面が展開。基板販売で年内発売予定。

なおアイオーンでは、「TVゲームメーカーとしての確立をめざし、今後CGゲームも含め積極的に開発を進めていく」としている。

またTVシューティングゲーム「グラティア」（本紙前号「話題のマシン」参照）も展示した。

このほかプライズゲーム機として、レバー操作による紅白旗上げゲーム機でキーホルダーを払い出す「ドラえもんのはたあげ」（サンワイズが企画・製造、エポック社が総発売元）を披露した。OP価格三十四万八千円で十一月下旬発売予定。

景品はジャレコのオリジナルキーホルダーで、同社TV麻雀ゲーム「スーチーパイ」のキャラ人形、魚釣りのルアーなどを展示した。

ジャレコ新作展。上は大阪会場で妹尾敏夫支店長、アイオーンの田村太社長、ジャレコ平島稔部長、サンワイズ中西良至所長。下は東京会場

自販機フェア96で

名刺ベンダーも

池本車体は風船自販機など

自動販売機および中身商品や関連製品などを一堂に展示した「96自販機フェア」（日本自動販売機工業会主催）が十月十五－十八日、東京・有明の東京国際展示場（東京ビッグサイト）で開かれ、これに七十四社が出展、会期中約五万二千人が来場した。

今回で二十六回目となる同フェアは、利便性と環境調和の観点から「自販機が創る快適ネットワーク」をテーマに開かれ、電子レンジ内蔵型冷凍食品自販機や利用者が温度設定可能な加熱式のもの、オゾン層を破壊しないガスを使用したもの、省エネおよび省スペースのものなどテーマに沿った新製品が多数披露されたほか、名刺プリント機やポップコーン自販機なども展示された。またAM業界関係からも旭精工やマリンゲームなどが出展した。

出品機のうち名刺プリント機は、OA機器などの販売業者である㈱オカセイが、シンコーデバイス㈱製「ななクラブジュニア」を出品。これはパソコンを搭載したタッチパネル入力方式によるもので、文字入力は字を選択するのではなく、指で画面に書いた文字を読み取り印字するというのが特徴。背景デザインは二百種類以上。プリント能力は毎分二百枚だが標準設定は一回五百円で十枚。百円、五百円硬貨、千円札の投入口がある。価格は二百九十五万円。

またポップコーンや風船の自販機を、池本車体工業㈱が出品。同社はこれまでセガ社などのポップコーン自販機を製造しているが、今回独自の製品として紹介した。

このほか旭精工と日本コンラックスが硬貨および紙幣メカなど、グローリー商事がカード販売機、マリンゲームが両替機などを展示した。

自販機の普及台数と自販金額はここ数年ほぼ横ばいで推移しているが、出荷台数は九五年まで六年連続で減少し続けている。同工業会では「九六年の出荷台数は前年をやや上回る見通しだが、厳しい状況に変わりはない。長引く不況の中で大きく変化している消費者の価値感への対応が、自販機業界でも課題となっている」としている。

自販機フェアで、シンコーデバイス「ななクラブジュニア」のようす

第2回東京ゲームショー

4月4－6日東京

初日業者のみ、会場拡げる

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長）は十一月一日、第二回「東京ゲームショー」を九七年四月四－六日、東京ビッグサイトで開催、初日を業者向けの特別招待日にすると発表した。

東京ゲームショーは家庭用TVゲームソフトの展示会として、今年八月に東京ビッグサイトで初めて開かれ、夏休み中ということもあり一般客で混み合った。その実績から第二回は、展示会場を一・五倍の三ホール（約二万五千七百平方㍍）に拡大し、通路をもっと広くとることにした。

また出展料は一小間四十万円を三十五万円に引き下げた。流通業者からの強い要望を受け、初日は特別招待日とし、後二日間を一般公開にすることにした。さらに一般公開について、要望に応じ小学生以下の入場料は無料に変更した。

出展料のうち出版関係は一小間二十万円となっている。出展申し込みは一月十日に締め切るが、前回を上回る百社前後の出展を見込んでいる。なお今回は、国内で制作・販売されたゲームソフトの表彰制度「CESA大賞」の第一回大賞の発表・表彰も併せて行なわれる予定。

一般公開日の入場券は二月二十二日からプレイガイドなどで前売（八百円）、当日券は千円となる（中学生以上のみ）。

村上彰アクシス前社長死去

村上　彰氏（むらかみ・あきら＝㈱アクシス前社長）十一月三日午前一時五十九分、脳こうそくのため神奈川県立がんセンターで死去、四十三歳。葬儀・告別式は五日午前十二時から、横浜市瀬谷区相沢五丁目五四の二の自宅で行なわれた。喪主は妻磨理子（まりこ）さん。

シグマから独立、アクシスを設立したが、病気のため九五年九月に社長を退任。市瀬龍雄会長が社長を引き継いだ。

特許・実用新案 出願公告・公開

（10月16日～31日）

特許庁で登録された特許、実用新案および出願公開された特許の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開の番号、登録特許については出願番号の順に掲載。新法により特許については出願公告が九六年一月から廃止、付与後異議申立制度が施行された。発明／考案の内容については各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

十月十六日＝「立体レーシングゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、2544082、5-296440。「ゲーム機管理装置」、㈱タイトー（東京）、2544379、62-88712。

十月二十三日＝「正12面体サイコロ及び正12面体サイコロゲーム装置」、㈱イーグル（東京）、2545699、6-120774。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2547498、4-50919。

実用新案登録（旧）

十月十六日＝「スロットマシンとコイン貸出機との組み合わせ」、高砂電器産業㈱（大阪）、2514211、1-65851。

十月三十日＝「スロットマシン用のリール」、ケイ・アール特許管理㈱（神奈川）、2515214、2-59155。「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、2515368、7-8143。

登録実用新案

十月十八日＝「プリンタ付き遊戯装置」、㈱アイマックス（東京）、3003067。「プロジェクタ付き遊戯装置」、同、3003068。

特許出願公開

十月二十二日＝「ゲーム方法およびゲーム装置」、若杉栄二（東京）、鈴木博昭（東京）、8-276047。「スプライト表示制御システム及びこれを用いたビデオゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、8-276069。「ゲーム装置」、同、8-276070。「ゲーム装置及びそのデータ処理方法」、同、8-276074。「ゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、8-276071(請)。「遠隔操作ゲームシステム」、㈱コムシス（神奈川）、8-276072。「ビデオゲーム機」、㈱タイトー（東京）、8-276073。「シューティングゲーム機」、同、8-276075。同、8-276076。

十月二十九日＝「シミュレーション式パチンコゲーム機の機能拡張方法及び装置」、㈱日本テレネット（東京）、8-280874。同、8-280935。「景品落としゲーム機」、岐阜特機㈱（岐阜）、8-280932。「ビデオ・ゲーム装置、その制御方法および制御ディバイス、ならびにビデオ・ゲームのためのメモリ・カートリッジ」、㈱スクウェア（東京）、8-280933。「パッケージメディアを利用した通信式ゲームシステム」、㈱タイトー（東京）、8-280934。「ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、8-280936。「画像表示装置及びシューティング型ゲーム装置」、同、8-280937。

「大阪ドーム」を取り巻く9階部分に

「シムランドQ」

都市型テーマパークが97年3月オープン

来年三月一日オープンするマルチドーム施設「大阪ドーム」（大阪市西区千代崎）内に、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）と㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）の共同運営による都市型テーマパーク「シムランドQ」がオープンする。

大阪ドームは大阪市を中心とする第三セクター、㈱大阪シティドーム（本社大阪、今田隆社長）が建設、運営するもの。近鉄バファローズの本拠地となるが、東京や福岡のドーム球場と異なり、各種展示会やイベントに対応できる特殊可動構造を組込んだマルチドームになるだけでなく、AM施設やいろいろな飲食、物販店などが入った複合施設となるのが特徴。

全体の建築面積は約三万四千平方㍍。高さ八十三㍍、直径二百㍍のドームの周囲に九階建ての建物を円柱状に設置した構造で、延べ床面積は十五万六千平方㍍ある。

「シムランドQ」は円柱状建物の九階「フェスタモール」内にあり、面積は三千二百七十平方㍍で同フロアの半分を占める。内部はタイムマシンが不時着した未知の惑星〝スーパークライシス〟、未来の空中都市〝ミレニアムシティ〟、十九世紀の米国南部の町〝ランブル・タンブル〟、桃源郷〝ガラクソン〟と大きく四ゾーンに分かれ、それぞれテーマに沿って大掛かりな装飾などで演出。内装関係は㈱つむら工芸と㈱東宝映像美術が担当している。

アトラクション四種類を中心に各種アーケードゲーム機などが多数設置される予定で、アトラクションの主な内容は次のとおり。

「スカイフルーク」＝トーゴ製。未来都市の空中を飛び回る自動車をイメージしたデザインのスカイサイクルで一台二人乗り。高さ四㍍、全長百㍍のレール上を走行。途中に光などの演出によるトンネルや、百三十五度の方向転換部分などを設置。所要時間二分半を予定。

「百話館」＝同。立体音響施設で基本的なシステムは花やしきに設置されているものと同じ。凝った装飾の洋館の中で、十人（定員）がヘッドホンで物語や音を聞くもので、振動や照明などによる演出がある。施設外観は巨大な和紙のちょうちんをイメージした凝ったデザインで、稲妻の光とともに龍が表面に浮かび上がるなど、幻想的な雰囲気を出す。

「スペースインパルス」＝英国エアライド・インターナショナル社製映像シミュレーター「エアーライド」で日本初登場。同機の極東代理店となっている㈱仙台教映社（本社仙台、田山雅俊社長）を通じてサノヤス・ヒシノ明昌が導入。エアーバッグの膨張と収縮による空気圧三軸駆動方式で、最大三十㌢の上下動と前後左右への十八度傾斜を組合わせて揺動。このシステムが座席（一人用）ごとに組込まれ、スペースに応じ座席数を簡単に増減できるのが特徴で、同ロケでは十六席設置。映像ソフトはCG作品を二種類用意し、一作品の上映時間五分を予定。

「ラウンド・スタリオン」、「ラウンドポニー」＝いずれもイタリアのベルタゾン社製メリーゴーランドで、同機の国内代理店である㈱ダイニチ（本社大阪、川村日出夫社長）を通じてサノヤス・ヒシノ明昌が導入。前者は直径七㍍で定員三十二名。後者は直径四・七㍍で定員二十二名。重厚なデザインでイルミネーションがちりばめられたもの。

「シムランドQ」は入場料制で大人五百円、小人三百円。初年度売上げ十四億円、入場者数八十万人（大阪ドーム全体では六百万人）を見込んでいる。

なお、大阪ドームの東側に隣接して大阪ガスが進めている再開発地があり、ここにセガ社が大規模AM施設を来春オープンめざし建設中で、相乗効果が期待されている。

いずれもイメージ写真。上下は大阪ドーム外観で周囲の波形チューブ状建物の中にAM施設を設置。左は「ミレニアムシティ」ゾーン内の「スカイフルーク」やTV機設置のようす

タイトー、プレイヤー調査

対戦経験過半数

「遊」「食」の併設望む声も

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）はこのほど、同社直営のゲーム場五十店で五月初旬から二ヵ月間プレイヤーを対象に実施した「ゲームに関するアンケート」の結果を発表した。これによるとゲーム場で「他人と対戦した」という経験のあるプレイヤーは半数以上に及んでいることなどが分かった。

同社では直営店に来るプレイヤーを対象に九二年以来、この種のアンケートを実施しており、店舗のコンセプト作りやゲーム機の開発に役立てるようにしている。今回は東北から九州までの五十店で来場客の中から回答してもらい、九百四十五件の回答（うち有効回答九百二十六件）を得た。

有効回答の内訳は男性七三・九%、女性二六・一%。年齢別では三十一歳以上二・四%、二十三－三十歳三五・〇%、十九－二十二歳四五・八%、十六－十八歳一五・九%、十五歳以下一・〇%で、十九－二十二歳が最も多かった。

今回の調査でゲーム場に「ゲーム以外に何か楽しめるとしたら、何を楽しみたいか」という問い（七項目選択式）に、カラオケ、ビリヤード、ボウリングなどの「遊」を選んだのが最も多く三一・〇%、またレストランやバーなど「食」を選んだのが二九・〇%を占めた。これ以外はバッティングセンター、プールなどの「汗」が一三・〇%、リラックススペースの「住」が一一・七%、パソコン通信、インターネットなどの「学」が七・七%、ショッピングの「買」が六・七%、その他一・〇%という結果だった。

同社では、「入場料が要らないゲーム場で、ゲーム以外の何を求めているか」を探ったところ、ゲーム以外でも遊ぶことを求める「相乗複合型娯楽派」と、飲食との融合を求める「一ヵ所完結派」に分かれている、と分析している。

また格闘ゲームなどゲーム場で対戦プレイが定着していることから、その実態を探るため「知らない人と対戦ゲームをしたことがあるか」という質問を加えた。結果は、「知らない人に自分から対戦を申し込んだ」のが四百九十一人（五三・〇%）、また「他人から対戦を申し込まれた」のが五百七十四人（六二・〇%）と、いずれも半数を超えていることが分かった。男女別では女性が少ないことから、一人で遊びに来る男性と複数で来る女性との動向の違いもある、と分析している。

またゲーム場に「似合うタレントはだれか」との問いには、一位SMAP（一四・六%）、二位安室奈美恵（一二・三%）、三位千葉麗子（八・七%）、などの回答があった。

ゲーム場に来る回数では「週に二－三回」（二五・九%）が最も多く、その形態は「友だちとともに」（五四・一%）と最も多く、一回当たりの消費全額は平均千二百八十九円という結果になった。

オリエンタルランドが

東証1部に上場

12月11日、直接は8年ぶり

東京ディズニーランド（TDL）を経営する㈱オリエンタルランド（本社千葉県浦安市、加賀見俊夫社長）の株式が、十二月十一日に東京証券取引所第一部市場に上場されることになった。東証が十一月七日に上場申請したもので、第一部への直接上場は、民営化企業以外で八八年の三菱自動車工業以来八年ぶりとなる。

同社は六〇年七月設立で、八三年四月にTDLをオープン、業績を伸ばしてきた。主な株主は三井不動産、京成都市開発、京成電鉄、千葉県となっている。

株式上場に伴い千七百万株（額面五十円）の公募増資を実施、約八百六十一億円を調達する予定で、「東京ディズニーシー」の設備投資資金の一部に充てる計画。

ナムコ、教育分野の

知育ソフト参入

第1弾は英語学ぶPCソフト

ナムコは十月三十一日、同社のテーマパーク事業やゲームソフト開発、福祉関連事業などから得たノウハウを生かし、幼児から老人まで楽しみながら学習できる「エデュテイメント」分野に参入する、と発表した。第一弾はパソコンソフト「龍馬くん太平洋を渡る」で、ゲーム感覚で英語を習得することができるもの。十二月十二日、六千五百円で発売する。

これは従来の学習が詰め込み式で、学習に楽しみを見出せず長続きしないといった問題があることから、もっと前向きで「楽しく学ぶ」ことが必要と考え、AMビジネスで培ったノウハウを活かし、エンタテイメントとエデュケーションを合わせた「エデュテイメント」として実現することにしたもの。教育分野への進出を意している。

「龍馬くん太平洋を渡る」はウィンドウズ95、マッキントッシュの両方に使えるハイブリッド版CD－ROMソフトで、対象年齢は三歳以上。自然に英語が好きになる、という知育ソフトで、家族や友だち同士で楽しめるのが特徴。

プレイヤーは主人公の「龍馬くん」になって米国の架空の町にある早見優宅にホームステイするという設定で、操作はすべてマウスで行なう。ゲーム内で人と話したり、移動し買物をしたり、ゲームに挑戦したりしている内に自然とネイティブ英語を身につけることができる。

「龍馬くん太平洋を渡る」

遊園施設の安全管理講習会

東条湖事故で改善通知

建設省が、運転者の管理姿勢にも言及

(財)日本建築設備・昇降機センター、全日本遊園施設協会(JAPEA)、日本遊園地協会（NAPA）の三団体共催による「平成八年度遊戯施設安全管理講習会」が十月十六日、東京・稲城のよみうりランドで開かれ、遊園施設の運行管理者や運転者ら百二十六名が受講した。

これは遊園施設の安全管理を一層徹底するための講習会で、毎年恒例のもの。

主催者挨拶としてNAPAの生田英樹理事長は「昨年から遊園施設の事故が相次いでいる。施設の安全管理は各社とも十分注意し毎日の点検も行なっているが、マンネリに陥るおそれもあり、また客の不測の行動も相まって事故が起きている。機械の管理マニュアルも大事だが、客の立場に立って安全を考えてみることも必要だ」と述べた。

JAPEAの山田數夫副会長は、「私はこの世界に十八歳から五十年間携わっているが、これほど健全な遊びはなく、素晴らしい仕事だと思っている。最近は乗客の満足度を上げるためか激しい動きの機械が増えているので、より一層の安全管理の徹底が必要となっている」と語った。

遊戯施設安全管理講習会で、左上はNAPAの生田英樹理事長、右上はJAPEAの山田數夫副会長、右は建設省の井上勝徳課長補佐。下は講習のようす

来ひんとして建設省住宅局建築指導課の井上勝徳課長補佐が、昨年十月に起きた兵庫県の東条湖ランドでの子どもの死亡事故について、「この機械の"レインボー"は大臣認定が甘かったのではないかとの疑問が出た。調べた結果、身長制限は死亡した子どもより十センチ低い百二十センチの設定だが、輸入先のドイツでは百五十センチ未満は保護者同伴など制限が当初より強化されていること、またベンチシートに一人で座ると横滑りしやすい上、落下防止用の柵がなかったため落下したことなどがわかった。そこで省内に今年六月設置した検討委員会が、この機種は手足四点支えに改善するよう七月に関係行政庁に通知するとともに、各メーカーのマニュアルと海外の公的機関が設けた制限事項などを参考に今後も検討することになった。しかし機械の安全性だけでなく運転者の管理姿勢も大事だ」と述べた。

東京都都市計画局建築防災課の戸田敬里課長は「機械チェック、安全管理は当然のことだが、安全運行は皆さんの腕にかかっていることを再確認してほしい」と挨拶した。

講習会は、日本建築設備・昇降機センターの河原四良部長と、JAPEA安全対策委の望月政博副委員長が運行管理の規準などを講義、また後楽園ゆうえんちの田村幸司マネージャー、西武園ゆうえんちの平野晴己支配人が具体的な管理方法を、NAPAの鈴木歳男常務が米国での安全管理などについて、それぞれ説明した。

バンプレスト新作展

プライズ機紹介

景品類は機種別に区分して

(株)バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）は十月二十二―二十三日、本社ビルでプライベートショーを開き、来年四月までに発売予定のプライズマシンと景品類を紹介した。

これは同社AM事業部とプライズ事業部が合同で「AM／PZ商談会」として開いたもの。二日間で約三百五十名のオペレーターら関係業者が参集した。

プライズマシンはAMショー出品後、改良された機種を中心に展示。その主なものは次のとおり。

「マグネッくるNEO」（仮称）＝垂直の回転板に磁石でくっついた景品をアームで端へ滑らせて落とすもの。前作の改良版で価格を下げOP予価四十九万八千円。十二月発売予定。

「ねらっちゃ王」＝バッグやポーチなど大型景品対応の二人用で、ハンガーに吊るされたリングにバーを入れて引っかける。予価百二十八万円で十二月発売予定。

このほか「ミニ四駆テスター」「アンパンマンのボールビンゴ」「コンビニキャッチャー・とりほうだいミニ」など。

景品類はクレーン機用と「コンビニキャッチャー」用に大きく分けて多彩に展示された。うち現在の同社景品のメインキャラクターとなっている「イワトビペンギン」と、新キャラ「みどりのマキバオー」の新シリーズが中心となったほか、"ビッグサイズシリーズ"として大型景品も提供していくことを示した。

バンプレスト新作展で（左から）柳田一利部長、吉川昌之事業部長、伍賀総太副事業部長、下は展示会場のようす

神奈川県協、通常総会

任意団体を検討

独自の「プリクラ」共同購入

村山嘉男理事長

神奈川県アミューズメント施設営業者協（事務局横浜、組合員二十四社、村山嘉男理事長）は九月二十六日、箱根のホテル吉池で九六年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認したほか、同協同組合とは別にAM業者の任意団体を設立する方向での検討も行なった。

同総会には委任四社を含む十九社が出席した。議案審議は村山理事長が議長となって進められ、第十一期事業報告案、収支決算案、第十二期事業計画案、予算案がいずれも板橋孝明専務から説明があり、異議なく承認された。

うち事業計画は基本的に前期とほぼ同様の内容とし、共同購入についてはとくに顔写真シールプリント機のフレームを独自バージョンにしたものを扱うことが報告された。これは他の地区および非組合員との差別化を図るため、同組合が「プリント倶楽部」についてアトラスと交渉した結果、横浜ベイブリッジや山下公園、中華街など五種類の特注フレームを組込んだ同機を十月末から扱うことになったもの。なおSNK「NEOプリント」についても、同様の交渉を進めているとのこと。

このほか、同組合の規約や賦課金などの制約から加入できない業者（広域OPやメーカーなど）もいることから、県内のAM業者の結束を図る意味で別に任意団体を作る必要があるということになった。これは他業界の例も参考にしながら理事会で検討し、来年三月までに新団体の趣意書案などをまとめることで了承された。

ベンチャー3社が

顔写真シール機

ケーテーエス「プリントランド」

CDやビデオテープ、食品などの各種パッケージ製造、販売を主業務とするニッセーグループの(株)ケーテーエス（KTS、本社東京、川手正一郎社長）は、顔写真シールまたは名刺を払い出す一台二役のプリント機「プリントランド」を、十一月十一日発売した。

これは食品関係のPOP作成ソフトとプリンター販売のネクストジャパン(株)（本社東京、新浜継夫社長）が企画、プリンター製造のシンコーデバイス(株)（千葉県柏市、宮下敏夫社長）が製造したもので、KTSの販売ルートを生かしスーパーや食料品店などを主な対象として販売される。

操作はレバーと二つのボタン（決定とキャンセル）で行ない、シールか名刺かを選択。シールはCCDカメラで撮った利用者の顔写真を十六分割シールで払い出す。シール一枚は十七×二十四ミリのラージサイズ。フレームは三十二種類から選択（今後CD―ROMで追加）。プリント時間は四十五秒。用紙はロール式で百枚内蔵。

名刺の場合は、画面の文字盤から字を選択し入力（姓名と住所ソフトのCD―ROM搭載）。背景デザインは十種類あるが選択できず、一回につき六種類（一枚一種類で計六枚）が自動的にプリントアウトされる。プリント時間二分二十七秒。

用紙容量は二百五十枚。

利用料金の標準設定は一回三百円だが、百―九百円の九段階に切替え可能。両替機がない場所に設置されることから、千円札に対応した釣り銭機構を内蔵しているのが特徴。標準小売価格百七十五万円。問い合わせ先＝KTS、☎（03）3253―5641。

なおシンコーデバイスはこのほか、AMロケ用にエイブルコーポレーション販売の同タイプ「メイシールくん」、自販機ロケ用にオカセイ販売の名刺プリント機「ななクラブジュニア」など、いろいろな分野からの注文に応じ名刺、シールのプリント機開発、製造を積極的に行なっている。

ケーテーエス「プリントランド」

ベガスの新ホテルで トーゴが建設中

最新型「メガコースター」

㈱トーゴ（本社東京、山田数夫社長）の「メガコースター」が、米国ラスベガスの新カジノホテル「ニューヨーク・ニューヨーク」で建設中だが、十二月末にホテルと同時にオープンする見込みとなった。

「ニューヨーク・ニューヨーク」はラスベガス大通りの、MGMグランドの向い側に四億六千万ドルかけて建設中のカジノホテルで、MGMグランド社とプリマドンナ・リゾート社との共同事業。ニューヨークの高層ビル群を模したユニークな建物で手前には自由の女神像も設けられた。

トーゴの「メガコースター」はこの建物内のカジノフロアから発車し、外側のコースを最高時速百十㌔で駆け抜けるというもので、トーゴの米国子会社、トーゴ・インターナショナル社（本社オハイオ州シンシナティ、山田朋一社長）が受注した。

「ニューヨーク・ニューヨーク」によるとこのコースターは「マンハッタン・エキスプレス」と名付けられ、コニーアイランドふうのデザインになるという。一回三分五十秒で、時間当たり千百人が利用できる。二千万ドル投資した。なお同ホテルは二千三十五の客室を持つ大きなホテルで、カジノフロアも七十一テーブル、スロットマシン二千四百台と大規模だ。

建設中の「ニューヨーク・ニューヨーク」の完成予想図から

セガ社、直営店通じ 「VF3」で予選

2月中旬には全国大会予定

セガ社は直営店を通じて十月上旬から「バーチャファイター3」ゲーム大会を実施、来年二月中旬の全国大会へ向けて盛り上げたいとしている。森永製菓㈱が協賛、セガ社営業事業本部が担当している。

名称は「バーチャファイター3マキシマムバトル」で、直営四百七十店での第一回（十一月十日から）、第二回（十二月十五日から一ヵ月間）の予選で勝ち残ったプレイヤーが、一月十九―二十六日に二十七ヵ所で実施されるエリア大会に出場する。これらを勝ち抜くと二月十五―十六日の全国大会に進出できるもの。女性部門、二十歳未満部門と三部門あり、参加費二百円（オフィシャルコマンドブック付き）でエントリーする。

ナムコ「ナンジャタウン」 入園のみの券も

「のらねこ探偵団」は更新

ナムコの都市型テーマパーク「ナンジャタウン」（東京・池袋）では、これまで設定していなかった入園のみの料金と各アトラクション利用料金を新たに設け、十一月二日実施した。またアトラクション「のらねこ探偵団」の内容を一新、これに伴うイベントを同日から開催している。

同パークでは、入園とアトラクション利用（無制限）を含む〝パスポート〟のみを発売してきたが、これに加えて入園だけのチケット〝ナンジャエントリー〟（大人千六百円、小人半額）を発売。併せて各アトラクションの利用料金（二百―八百円）も新たに設定した。これは利用券に相当する専用メダル〝ナンジャコイン〟（一枚二百円）を使い、各施設の係員に必要枚数を渡して利用するもの。このほか家族連れに割安となる〝ファミリーセット券〟も発売した。

同パークでは、「園内に長時間滞留する客を対象にしていたが、短時間で気軽に楽しみたいとの声も多いことから、リピーターを増やす意味でも客に便利な料金体系にした」としている。

「のらねこ探偵団」は園内を巡り事件を解明していくもので、そのシナリオを「駄菓子屋殺人事件」に変更。これに伴うパフォーマンスや大道芸などを繰り広げる秋季イベントを一ヵ月間開催している。

論潮 ゲームの意味

英語の「ゲーミング」はギャンブリング（賭博）とまったく同じ意味の単語で、外来語としては露骨にギャンブルを指すのを嫌ってソフトに表現するため使用される例が多い。また「ギャンブル」は基本的には動詞で、賭博をするという意味だから、名詞（賭博をすること、賭博という概念）は「ギャンブリング」となる。外来語としての「ギャンブル」は、もとの動詞から名詞にいつのまにか転化してしまっている。

単語の意味をくどくど述べているのは、「ゲーム」と「ギャンブル」がしばしば誤解され、混同され、その結果ギャンブルと関係のないAMゲームまでもが不利益を受けることがよくあるからだ。そして思うに、これは「ゲーム」という概念があまりにも広範囲であり、またAMゲームにふさわしい特別の単語が形成されていないことによるのではないか。

英語の「ゲーム」は、①遊戯、②競技（野球で二ゲーム差とか言う）、③競技会（オリンピック大会など）、④計画（これは日本になじみが少ない意味だ）、⑤狩猟などいろいろある。「アミューズメント・ゲーム」と言えば、ゲーミングと区別される「アミューズメント」が付いているのでほぼ正確にイメージが伝わるが、これでは長くてつまらない。

ちなみにゲーム機のプレイヤーを、「する人」を意味するerを付け「ゲーマー」と呼ぶこともあるが、これは英語辞書にも載っていない（少なくとも「アメリカン・ヘリテッジ・カレッジ・ディクショナリー」などには）。ただし形容詞（不屈のという意味）の比較級（ゲーマー）、最上級（ゲーメスト）はある。sterを付けた「ゲームスター」はゲームをする人だが、通常はギャンブラーを意味する。

こういうわけで賭博の意味を「ゲーム」から引き離そうとしても、なかなかうまくいかないが、オリンピックなど普通に使われる単語でもあり、捨てるわけにいかない。さてどうしたらよいか。

人事異動

アイマックス
（9月30日）取締役、社長室長兼スクール事業部長（営業本部長）金田誠氏▽同、営業部長（AM施設部長）横山和則氏▽同、開発部長佐藤克美氏▽退任（取締役）原秀雄氏▽同（同）原正子氏。

タイトー
（11月1日）東日本技術サービス部長（技術サービス部長）取締役技術サービス本部長形山照夫氏▽西日本技術サービス部長、仲谷繁松氏。
▼機構改革＝技術サービス部を東日本、西日本の各技術サービス部に分割する。

ナムコ
（11月1日）兼企画開発室長、取締役エンターテインメント事業部門担当企画事業室長田代泰典氏▽社長室部長（企画開発室長）鈴木理司氏。

事務所移転

デジタルハリウッド㈱＝東京都千代田区神田駿河台二の二、御茶ノ水杏雲ビル、☎五二八一―九二二一、杉山知之社長（㈱デジタルアミューズなどグループ五社も同じビルに移転）。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

11月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	エリア51（アタリゲームズ）	8.88
2	バーチャコップ　2（セガ社）	8.05
3	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.83
4	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.71
5	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.67
6	バーチャコップ（セガ社）	7.65
7	ＮＢＡハングタイム（ミッドウェー）	7.63
8	ファイティングバイパーズ（セガ社）	7.60
9	ロック＆ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.38
10	ウォーゴッド（ミッドウェー）	7.13
11	リーサルエンフォーサーズ　2（コナミ）	7.08
12	バーチャファイター　2（セガ社）	6.96

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	9.31
2	デイトナＵＳＡ（セガ社）	9.04
3	タイムクライシス（ナムコ）	9.00
4	クルージンＵＳＡ（ミッドウェー）	8.79
5	インディ500（セガ社）	8.50
6	アルペンサーファー（ナムコ）	8.43
7	アルペンレーサー（ナムコ）	8.27
8	バーチャロン（セガ社）	8.25
9	ウェーブシャーク（コナミ）	8.00
10	マンクスＴＴ（セガ社）	7.88
11	セガラリー（セガ社）	7.71
12	プロップサイクル（ナムコ）	7.64
13	レーシンフォース（コナミ）	7.60
14	エアーコンバット　22（ナムコ）	7.56
15	バーチャレーシング（セガ社）	7.46

調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	8.44
2	ゴールデンティー３Ｄゴルフ（ＩＴＣ）	8.36
3	テッケン　2〔鉄拳2〕（ナムコ）	8.18
4	スーパーパズルファイター　2（カプコン）	8.10
4	ストライカーズ1945〔彩京／ワールドワイドビデオ〕	8.10
6	パスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.88
7	メタルスラッグ（ＳＮＫネオジオ）	7.74
8	ソウルエッジ　2＋（ナムコ）	7.56
9	ナムココレクションズｖｏｌ．2（ナムコ）	7.38
10	ＮＢＡマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7.30
11	マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	7.25
12	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.21
13	グレイト1000マイルラリー　2（カネコ）	7.20
14	ソウルエッジ（ナムコ）	7.18
15	グレイト1000マイルラリー（カネコ）	7.06
16	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	7.05
17	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ／ファブテック）	7.00
18	バトルボールズ〔戦球〕（セイブ／ファブテック）	7.00
19	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／ＳＮＫネオジオ）	6.92
20	ストリートファイター・アルファ2〔ゼロ2〕（カプコン）	6.92

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	8.67
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.50
3	インデペンデンスデー（セガ・ピンボール）	7.83
4	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.79
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.70
6	ツイスター（セガ・ピンボール）	7.47
7	スタートレック・ネクストゼネレーションズ（ウィリアムズ）	7.44
8	ワールドカップ・サッカー（ミッドウェー）	7.41
9	アポロ　13（セガ・ピンボール）	7.36
10	フーダニット（ミッドウェー）	7.26

タイトーが自社レーベル
ズンタタレコード発足
第一作は「サイキックフォース」

タイトー「サイキックフォース」と「レイストーム」のゲーム音楽CDが十月十一日、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ（KOF）96」のビデオカセットとLD、またセガ社「ラストブロンクス」の音楽CDがいずれも十八日に、同「バーチャファイター3」が二十三日に、それぞれ発売となった。

タイトーのゲーム音楽CDは、十月三日発足した同社のオリジナルレーベル「ZUNTATA（ズンタタ）レコード」から発売。これは同社サウンド開発部門に設けられ、ゲーム音楽CDのほか、同社通信カラオケ「X2000」「X—55」「メディアボックス」用のカラオケ音楽の制作を行なうもので、同社では「今後音楽著作権や原盤権の保有、管理を自社で行ない、音楽事業に本格的に参入する。将来的には新人アーティストや作曲家の育成などプロダクションの機能も持たせ、総合的な音楽事業を展開していく」としている。

なお「ZUNTATA」は八七年に結成した同社サウンドチームで、これまでCD三十二作をリリース。今後は同チームメンバー二十四人を中心に新レーベルを展開する。

その第一弾CDが「サイキックフォース」。これはオリジナル曲とともに、CM曲の歌手、幾見雅博によるボーカルアレンジを収録。

第二弾は「レイストーム」。オリジナル全曲とアレンジ版のほか、フルオーケストラによるシンフォニックアレンジバージョンも収録。

以上二枚はいずれも価格二千五百円で、SMEインターメディアを通じて発売。

SNK「KOF96」のビデオとLDは、「ネオジオフリーク」編集部監修による同ゲームの攻略方法を収録。

基本的操作方法や前作「KOF95」との相違点を解説した上で、多数のキャラの技の説明と攻略のヒントなどを解説。また同ゲームキャラの声優によるショートドラマも収録。ビデオ、LDとも価格四千八百円で、ポニーキャニオンのサイトロンレーベルで発売。

なお同レーベル制作会社、サイトロン&アート㈱提供のTBSラジオ番組「子安、氷上のゲムドラナイト」が、十月十三日からスタート。ゲームのサウンドチームや声優らをゲストにゲーム音楽やミニドラマなどで構成し、毎週日曜深夜に放送している。

セガ社「ラストブロンクス」のCDは、オリジナル曲のほかDJやミュージシャンによるクラブミュージックのリメイク版も収録。価格三千円でアイノックスレコードから発売。

「バーチャファイター3」は、オリジナルサウンド三十曲を収録。和楽器などさまざまな楽器の音色を生かして作られた各ゲームステージの音楽が特徴。価格二千円で東芝EMIから発売。

パキスタンとインドのＡＭ市場の可能性探る

カラチ、ボンベイ紀行

㈱エス・エヌ・ケイ海外本部長　神野義一

ＡＭ市場は今や世界的な広がりを見せ、とくにＴＶゲーム機については設置されていない国がないと思われるほど普及している。しかし発展途上国のＡＭ事情については、情報やデータがないため日本ではほとんど知られておらず、聞き伝えや手探りでしか知る方法がないというのが実情だ。今後ＡＭ業界が世界的により一層発展するためには、発展途上国でのＡＭ市場拡大の可能性が果たしてあるのかどうかを知ることが重要となってくる。

こうした実情を踏まえた上での参考とする意味で、ＳＮＫ海外本部の神野義一本部長が八月二十七日—九月七日に訪れたアジア中央部六ヵ国のうち、パキスタンとインドについて同氏の紀行文を以下に掲載する。

神野氏は世界の発展途上各国を巡り、市場調査と「ネオジオ」の普及に努め、とくにメキシコや南米で大きな成果を収めている。そうした経験から同氏は、「ＴＶゲームは庶民の娯楽であり、とくに国を問わず子どもたちはすべて本来ゲーム好きだ」との信念を持ち、「だからＴＶゲームの未開市場とも言えるような国々でも、環境さえ整えば拡大していく可能性は十分にある」としている。

神野義一氏

ミニゲーム場密集

出張で八月二十七日、パキスタンのカラチへ出発。大阪からバンコク経由で約十時間の距離だから、出発前にはいつものように体力と気力を溜めておかなければならない。こういった地域では常に何がしかのトラブルも考えられ、それが期待と不安感の入り交った不思議な気持にさせる。

案の定と言うべきか、カラチ国際空港で待っているはずの取引先の社長の姿が見えない。慌てて周りを探すが、人込みの中では探しようもない。皆の顔が同じに見えてくる。さあ困ったと思う間もなく、われわれの荷物を持っていこうとする者がいる。タクシーの呼び込みだ。前回来た時は二人の運転手が車に乗り込み、ドライバー席の男が道を教えていた。今回は一人だけのようだ。ただ両替商とおぼしき者がついて来る。一万円は約四万ルピーと覚えていたが、「二万五千ルピーだ」と言う。「この次に必ず替えてあげる」と言い残しやっとの思いで車に乗り込んだ。

ホテル着後、取引先の社長が慌ててロビーに飛び込んできた。飛行機が早く着いたため入れ違いになったようだ。かれこれ夜の十時だが、その社長は「皆が待っているので行こう」と言う。

車で十分ほど走ると公営のアパート団地（ほとんど壁が落ちかけている）があり、何やら群集が騒いでいる。何かの祭りかと聞くと、われわれを歓迎していると言う。近づいてみると鐘や太鼓を打ち鳴らし、ラジカセから流れる騒々しいがエキゾチックな音楽の中で、踊りの輪が出来ている。どこから集まってきたのか見たところ百人はいる。頭上には当社のブランド名が入ったのぼりが無数に夜空に舞っている。この国の人たちと友好を深めたい気はするが、何せ眠たすぎるので、皆のエールを背に座を辞した。

翌日、カラチの下町のような賑やかな通りのロケを見学。両側に並ぶ古い建物の一階に雑貨屋など十数平方㍍の小さな店が軒を並べている。うち大半がゲーム機設置店で、数十軒はある。各店とも五、六台のミディ型かアップライトのＴＶゲーム機のみで、大型機は皆無だ。ゲーム料金は一（パキスタン）ルピー（約三円）か二ルピーで、一ルピー硬貨を投入。ゲームソフトのほとんどは日本製で、やはり格闘ものが好まれている。プレイヤーは男性のみだ。この国はイスラム共和国であり宗教上、女性がベールを脱いでゲームをすることは考えられない。

子どもたちがゲームを楽しんでいる姿を横目に見ながら、多くの人々や荷車、ハエの群れを連れた牛などが通り過ぎていく。向かい側では鶏の首を締め隣で即席焼き鳥を売っているなど、さまざまな珍しい光景に思わず口が開いてしまう。

パキスタン全体で同様のロケが約一万ヵ所、ゲームに関係する人々が五十万—百万人いるとの話も聞いたが、業者のまとまりはないようだ。

続いてホテルで販売業者との会議に臨んだ。彼らの話では、この国では他に遊びや娯楽施設が何もなく、子どもたちはＴＶゲームが唯一の楽しみになっているので、今後ゲーム市場が伸びていく可能性は大いにあるが、それには当局のきちんとした法的基準作りが必要とのことだった。ルールが整備されれば、海外からの投資も盛んになるだろう。

現地有名新聞「ＤＡＷＮ」紙の記者が、ＴＶゲームの子どもに与える影響について質問。私は、ＴＶゲームは健全な遊びであり知能を発達させ達成感を育むなどの効果もあるなど説明。これが同紙に「ビデオゲームの社会的問題は何もない」という見出しで掲載された。

この国ではテロや絶え間のない政争と治安が悪化しているのは残念だが、日本メーカーとして何がしかの貢献ができるのではないかと明日の市場に思いを馳せながら、インドへと向かった。

シングルロケのみ

今回の出張はどうも空港での巡り合わせが悪い。来ているはずのホテルの車が見当たらない。慌ててホテルに電話すると、今度は部屋の予約がないと言われる始末。何とか交渉し部屋と車を調達した。外は大雨だ。

インドは初めて訪れる。東インド会社から始まり一九四七年独立まで約九十年間、英国に統治された国で、さぞや英国風の光景が見られるのだろうと車窓から目を凝らしているのだが、どうもようすが違う。期待とは裏腹に縦横二㍍ほどの崩れかかったバラック長屋が延々とつながっている。さらに車が混んでなかなか前へ進まない。これはロンドンと一緒だなどとつまらないことを考えるしか手はない。

ボンベイは旧名のムンバイとも呼ばれ、人口千二百六十五万人。カルカッタ、デリーをしのぐインド最大の商業都市だ。ボンベイ島と呼ばれる約二十六平方㌔の地域に八百五十万人が密集して住んでおり、世界一の人口過密都市と言われている。背景に豊かな綿産地を抱え、ボンベイ港は綿織物積み出し港としてもトップレベルにある。実際インド全体の所得税のうち五〇%をボンベイ市民が納めているそうだ。

市内にはシングルロケしかないようだ。一ゲーム二ルピー（約六円）が標準だが、ＳＣロケなどでは五—十ルピーとなっている。ただしソフトは台湾あたりからのコピー品が席捲し、家庭用ソフトのコピー品を時間制でプレイさせているような所も多い。一方でギャンブル機も横行しているようであり、これらを排除しない限り健全なＡＭ機の出る芽はない。

そういう状況の中で、ドラッグストアと簡易食堂を合わせたような街角の店で当社製品を見た時は感激の極みであった。若者たちが「次の新ゲームは何だ」と聞いてくる。久しぶりに快調な営業トークだ。そこへ店のオーナーが「ゲームのポスターが欲しい」と言ってきた。彼は「ゲームに若い人が集まり、新作が入ると必ず友だちをたくさん連れてプレイしに来る。これでポスターでもプレゼントすれば効果が大きく商売も良くなる」と言う。ゲームに対する彼の期待は大きいと感じた。

この国でもＴＶゲーム以外の娯楽はほとんどない。ゲームビジネス成立の要素はあるようだが、コピー機とギャンブル機の横行に加え、市内での店の月間賃貸料が一平方㍍当たり約一万円、外国人の居住は月七十万円程度を三年分前払いというような高額家賃が大きな障害となる。ゲーム場の体裁を整えたロケがないのもそのためだ。

インドは外国資本に門戸を開いてはいるが、レジャーはビジネスとして成り立っていないのが実情で、ＡＭビジネスの観点からもどこに切り口を見つければよいか考え込んでしまう。しかし街で出会ったゲーム好きの若者は無数にいるに違いない。ＴＶゲームの需要のすそ野はもっと広いはずだ。この旅をきっかけに日本のＴＶゲーム文化を広めてみようとの思いが改めて湧いてきた。

カラチの業者と市民による歓迎会のようす。中央に座っているのが神野氏

写真はいずれもカラチのロケ。ゲーム場の体裁を整えていないロケもある

インターネット・ホームページ

第3弾

インターネットはこれまでになかった通信の手段なので、どうしても分かりにくい専門用語を使うが、慣れるとなんでもなくなる。この見出しにある「ホームページ」は、インターネット上で情報提供する人や団体の最初のページ。たいていそこから、次々と次のページへと移っていくことができる。

「URL」（ユニフォーム・リソース・ロケーター）はホームページのある場所を示す記号で、一定のルールに基づいて作られている。インターネットでは、http://www　で始まると考えてよいが、wwwと異なる場合もある。「URL」はアドレスのようなもの、と考えてもいい。

この「URL」は長期間変わらないとみなされるが、事情によって変更されることもある。またホームページはインターネット上のどこかに登録しておくものだが、登録しなくなった場合は見ることもできなくなってしまう。

見たいホームページのURLが分からなくなった場合には、検索ホームページを呼び出して調べる、という方法もある。以下は訂正と変更分。

旭精工　http://shop.fsi.co.jp/asahi
アミューズメント通信社
http://www.age.or.jp/x/e-kuni/am.press.htm/amindex.html

http://www.sunwise.co.jp/

サンワイズは猫の鳴き声つき「ねこすろ」でスロットマシンゲームができる。会社の紹介、求人案内など。

http://www.bekkoame.or.jp/~adk

エーディーケイ（ADK）はしゃれたスタートページから、ネオジオ用ゲームソフトをジャンル別に紹介している。

http://www.csk-inet.or.jp/amuse/atlus/

アトラスは家庭用ゲームソフト、業務用TVゲーム機、直営ゲーム場、トピックスに分けて紹介。

http://www.pic-internet.or.jp/~technart

テクナートは中古機の50音別プライスリストなど充実。家庭で業務用中古基板を使う人へのアドバイスも紹介。

http://www.ilc.or.jp/user0/chubus/

中部商事はゲーム機用プライズなど景品を紹介。時計、ライター、キーホルダー、アクセサリーなど種類も多い。

http://www.kt.rim.or.jp/~systemco/

システムサービスはクレーン機用の景品情報をメインに、直営ゲーム場紹介と会社案内で構成。

http://www.bandai.co.jp/gru/grubanpu.htm

バンプレストはバンダイグループのひとつとしてのホームページで会社案内をしている。

http://www.nikkou.com/

ニッコウ電子は国内向け中古機オークションを、ネット上で行なう。完成品タイプと基板タイプに分けている。

http://www.uepsys.com/tt/index.html

東洋テクトロンは仙台を中心とした直営ゲーム場「ローキーワールド」、「ニコニコキッズランド」の一覧表など。

http://www.osbic.or.jp/Com/Token/

ゲーム用メダルメーカーのトーケンは会社概要、メダル、バッジ、キーホルダーなど、そしてメダル研磨機を紹介。

http://www.sasebo.sasebo.tao.or.jp/

ハウステンボスはマップをクリックすると、その箇所の情報が詳しく分かるように構成されている。

http://www.seagaia.co.jp/

シーガイアは「オーシャンドーム」を含めた多くの施設の利用方法をそれぞれ紹介。宮崎の観光案内も兼ねる。

http://www.shochiku.co.jp/cw/

鎌倉シネマワールドは、4つのフロア別にそれぞれのテーマゾーンを紹介。居ながらにして概要が把握できる。

http://www.pic-internet.or.jp/~fillmore

フィルモアは海外市場向けに英文で、ストックリストなど中古機情報を発信中。完成品タイプ、基板などタイプ別。

最高の舞台が待っている。

リアルバウト餓狼伝説スペシャル登場!

よりシンプルに! より多彩に! これが本当のスペシャル。

壮絶な「リアルバウト」から1年。さらなる闘いを欲する19人の餓狼たちが、新たなステージで火花を散らす!
シリーズ最高の完成度で、遊びやすさも、プレイの爽快感も、文字通りスペシャルな対戦が実現。
ネオジオ最新作『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』、いよいよこの冬登場予定!!

■NEOGEOはSNKの商標です。

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー

アーケードに新しい刺激!
シンプルなルールで 抜群の集客力!!

ウルトラ電流イライラ棒
ULTRA DENRYU IRAIRA BOU

テレビ朝日の人気番組
「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」でおなじみ、
あの"ウルトラ電流イライラ棒"がアーケードに登場!
幅広い客層にアピールできる新製品です。

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz) ●消費電力：1200W
●本体外形寸法(mm)：幅2404×奥行598×全高1850
※仕様は予告なく変更することがあります。 あらかじめご了承ください。

©テレビ朝日1996
企画／株式会社タカラ 販売／株式会社エス・エヌ・ケイ

高インカムの決定版!

大好評発売中!!

カセット交換でカンタンにフレーム変更!

NEOプリント

1.マルチフレーム&カラーセレクト機能搭載
12種類の基本フレームの中から1つを選んで撮影すれば、なんと、4種類のアレンジフレームが 同時にプリントされます! もちろん1種類だけをプリントすることもOK。しかも、カラープリントはもちろん、モノクロ、セピアの3つの色調が選べます。

2.高速プリント機能搭載
高速プリンター内蔵で、プリント待機時間を大幅に短縮! 稼働率が、グンとアップしました!

3.ローコスト&ローメンテナンス
感材にはロール式を採用。紙詰まり等のトラブル発生率を最小限に、そしてランニングコストの削減にも成功! しかも日常のメンテナンスも簡単!

ネオプリ伝言板
新規フレームが満載!
ネオプリカセット
「ウィンターバージョン」
「動物バージョン」
発売決定!!

●使用電源：AC100V±10(50/60Hz)
●消費電力：260W ●本体重量：134kg
●本体外形寸法(mm)：
幅680×奥行1227×全高1925
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

プライズマシンの傑作!
コンパクトクレーンゲーム機「ネオミニ」

コンパクトクレーンゲーム機
NEO MiNi
ネオミニ

●使用電源：AC100V(50/60Hz)
●消費電力：45W ●本体重量：31kg
●本体外形寸法(mm)：
幅488×奥行518×全高784
※仕様は予告なく変更することがあります。
あらかじめご了承ください。

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

SNKオリジナル　好評発売中　NEOMINI専用

ベアーズリングX'masバージョン
OP価格29,500円10種類(100個入り)
好評のベアーズリングのX'masバージョン。
一風変わったクリスマスアイテムとしてどうぞ!
パッケージサイズ：4×4×5.2cm程度
※商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。

サムライスピリッツ天草降臨ミニタペストリー
OP価格24,000円6種類(192個入り)
大人気格闘ゲームの新定番商品。吸盤付きで丁度いい大きさなので、魅力的なキャラクターをさらに身近なものに!
パッケージサイズ：7.7×7.8cm程度
© SNK 1996

株式会社 エス・エヌ・ケイ

本社	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)3311(大代表)	
大阪販売	〒564	大阪府吹田市豊津町18-12	TEL.06(339)5588	FAX.06(338)9506
東京支店販売	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2737	FAX.03(3222)7422
東京特機事業部	〒102	東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル)	TEL.03(5275)2733	FAX.03(3222)7422
札幌支店	〒065	北海道札幌市東区北48条東15-2-36	TEL.011(752)6364	FAX.011(731)6446
仙台支店	〒983	宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-26	TEL.022(284)0191	FAX.022(284)0193
名古屋支店	〒465	愛知県名古屋市名東区陸前町3001	TEL.052(702)8522	FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在	〒731-01	広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1	TEL.082(871)8317	FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在	〒760	香川県高松市福岡町2-13-17	TEL.0878(23)3371	FAX.0878(23)0920
福岡支店	〒812	福岡県福岡市博多区豊2-4-18	TEL.092(413)6156	FAX.092(413)8740

SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

AMOAエキスポを追い上げる

ファンエキスポが拡充

FEC向けのゲーム機、遊園施設が中心

米国で成長し続けているファミリーエンタテイメントセンター（FEC）に対応する展示会、ファンエキスポ96（十月九—十二日、ラスベガス）がさらに拡充し、AMOAエキスポと比べられるほど規模を増している。しかしFEC向けなので、IAAPAショーとAMOAエキスポの中間に位置すると見られている。

六回目となる今年のファンエキスポには、三百六十五社（前回二百一社）が九百七十三小間（同八百小間）に出展。屋外出展（十四社）も今回から実現した。登録入場者数は六千七百人と昨年と同じだが、出展社を合わせると約八千人になる。

これは展示会社のベルウェザー・エキスポ社（本社ニューヨーク）が九一年十月以来毎年催しているもので、展示会に併わせてセミナーも開かれている。九三年に発足したインターナショナル・アソシエーション・オブ・ファミリーエンタテイメントセンターズ（IAFEC）が名目上の主催団体となっている。

FECというのはミニチュアゴルフコースなどを設けた、家族連れで楽しむ身近なAM施設で、AMゲーム機だけを集めた専門のゲーム場（アーケードと呼ばれる）とも区別されるが、アーケード用ゲーム機も併設されることが多い。ファンエキスポの出品範囲は、ミニチュアゴルフのほかバッティングケージ、小型乗物機、遊園施設、VRゲーム、レーザー銃施設、空気膜遊具、アーケードゲーム機など広い。

AMOAエキスポとも重複する出展社は多いが、TVゲーム機ではアタリゲームズ社、ウィリアムズ／ミッドウェー社、SNK・オブ・アメリカ社が独自に出展、AAMAの共同小間にセガ社、ナムコ、コナミ、ジャレコ、サミーのそれぞれ米国子会社が出品したのにとどまった。リデムプションゲーム機ではアクレイム／レーザートロン社、ICE社などが出展した。VRゲーム機はバーチャリティー社など。

このショーで最も注目されたのは、アドバンスドゲーム&エンジニアリング（AGE）社の出品した「ロブスターゾーン」で、これは生きているロブスターをクレーンで獲得するというゲーム機。レストランのアトラクションにも使える、と評判になった。こういうのがAMOAエキスポに展示されないのが残念だ。

IAFECは九四年からFECにちなんだ表彰制度をスタートさせており、今回はバージニア州のアドベンチャーランドが新設FECで表彰された。同協会の新会長にはシアトルのファンプレックスを経営するエド・ピアソン氏が就任した。

ファンエキスポの登録入場者は確かに多いが、FEC分野に参入したいという外部からの業者がほぼ半分を占めているのではないか、と見られている。

J・デリック氏

AMOA96—97年期

デリック会長に

ストリート、オペレーター

全米AM機オペレーター協会、AMOAの新会長（九六—九七年期）にデリック・ミュージック社（ウェストバージニア州チャールストン）のジェリー・デリック社長が九月二十七日、AMOAエキスポ96の二日目に就任した。三月に開かれた役員会で内定していたもので、ランディー・チルトン前会長（九五—九六年期）から会長職を引き継いだ。

デリック・ミュージック社は典型的なストリート（シングルロケ）オペレーター会社で、デリック氏は高校を卒業した時に父デリス・デリック氏が死去するとともに社長に就任した。AMOAには六三年に入会、七七年から役員会メンバーになっていた。オペレーターにとって困難な時期のAMOA会長だが、NANIの活動を含め、業界の底上げを進める。

九六—九七年期の第一副会長（次期会長予定）はドン・ヘス氏（AHエンタテイナーズ社）、会計（次期第一副会長予定）はジム・スタンフォード氏（スタンフォード・ベンディング社）、秘書（次期会計予定）はフランク・シニスキー氏（アルファオメガ・アミューズメント社）が就任した。

このほか九名の副会長のうち毎年三名ずつ、また理事三十名のうち毎年十名ずつがそれぞれ改選されており、レッドバロン社のビル・ベッカム氏が副会長のひとりとして就任した。AMOAの役員システムは、理事から副会長、副会長から執行部役員の秘書という順で選ぶ仕組みになっている。

International Trade Show

Show	Date
JAMMA Hong Kong (Hong Kong)	Nov. 28-30
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 1-3
Amusexpo/Forainexpo (Paris, France)	Dec. 10-13
Amuse World'96 (Seol, Korea)	Dec. 20-25
1997	
ATEI'97 (London, U.K.)	Jan. 21-23
IMA'97 (Frankfult, Germany)	Jan. 22-25
AOU Expo (Chiba, Japan)	Feb. 19-20
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Feb. 26-27
Amusement Machine'97 (Guangzhou, China)	Mar. 2-5
AmEx'97 (Dublin, Ireland)	Mar. 4-5
Leisure Asia'97 (Singapore)	Mar. 6-8
Enada Spring'97 (Rimini, Italy)	Mar. 6-9
ASI [former ACME] (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 13-15
IGBE'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 18-20
Middle East Leisure Expo (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
AAE'97 (Singapore)	Jun. 11-12
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27

台湾の遊技場

担当は経済部に

年内めどに法令整備進める

台湾の遊技場の大部分が四月以来閉鎖されているが、遊技場を担当する行政当局が九月二十五日、これまでの教育部（日本の文部省に相当する）から経済部（通産省）に切り替えられ、年内にもAMゲーム場について法令を整備することになった。台湾「ゲームタイムインターナショナル」（GTI）が発信した。

これまで台湾の遊技場はTVゲーム機などを置くAMゲーム場のほか、パチンコ店や違法カジノなどのギャンブル遊技場が含まれており、そもそもギャンブル遊技は禁止されていたのに、これらは混在してきた。しかも駐車場を設けることなど現実的でない許可条件から、これらの遊技場が無許可で営業していた。それに深刻な警察汚職が加わり、この汚職が今春発覚したことから大部分の遊技場は閉鎖しなければならなくなった。

遊技場を教育部が担当するようになったのは九〇年で、その年の十二月にさまざまな規則が作られたが、正式の法令として整備するに至らなかったことが、今回の大混乱を生じる原因になった。

そこで教育部は、遊技場担当を経済部に移管したもの。経済部では遊技場問題を、教育部、内政部（総理府、警察庁などに相当する）など各省庁と協議しながら、解決策を探るとしている。なおギャンブル遊技の防止とそれに伴う諸問題については、地方警察の協力を得て経済部が監視していく方針だ。

今回の動きは台湾行政当局が、AMゲームを単純に禁止するわけにはいかないという認識に至ったこと、そして遊技場問題を正面から具体的に分析し、建設的な方向を示すよう対策を進めることを明らかにした点で、希望の持てるいいニュースになったとしている。

ロンドン市内に

世界一の観覧車

99年完成めざして計画中

英国ロンドンの国会議事堂の正面、テームズ川南岸に一千万ポンド（約十九億円）かけて、高さ五百フィート（約百五十二㍍）の世界最大の観覧車「ミレニアム・ウィール」が建設されることがほぼ決まった。ロンドンのランベス区議会が十月下旬に承認したもので、九九年初めに完成する予定。まだ英国の環境省の了承を得ていないので、正式決定には至っていない。

「ミレニアム・ウィール」は、ニューヨークの自由の女神像、パリのエッフェル塔に対抗するロンドン名物として構想され、ミレニアムウィール社と英国航空（BA）の合弁事業として計画された。純然たる民間事業で、公共予算をあてにしていないのも特徴。

この大観覧車の規模は十六人乗りのキャビン六十台が、一周二十分間かけて回るもの。年間二百万人が利用し、大人五ポンド（子ども半額）で運営する予定。ロンドン市内での高層建造物としては四番目になるとのこと。

現在世界最大の観覧車は日本に三カ所ある高さ百五㍍ということなので、かなりイメージが違うものになるもようだ。

中国で米国式テーマパーク

まず上海で開業

ITP社が企画、5ヵ所計画

中国に米国スタイルのテーマパーク「アメリカンドリームパーク」が五カ所建設されることになっており、その最初のテーマパークが九月二十三日、上海でオープンした。米国インターナショナル・テーマパーク・サービス社（シンシナティ、デニス・スピーゲル社長）が企画、アメリカンドリームスパーク&エンタテイメント・グループが展開しているもの。

上海に出来た「アメリカンドリームパーク」は、約三十三万平方㍍の用地に、ルーピング・コースターなど三十二種の遊園施設が設けられており、年間二百五十万人の入園者数を見込んでいる。約一億ドルを投資した。入場料は一人十二ドル。場所は上海中心地から北東約二十五㌔の郊外。

二カ所目の広州では来春オープンする予定となっている。

話題のマシン

鬼ごっこや逆走も可能なＣＧドライブ

街路を自由走行

コナミ「ＧＴＩクラブ」（ＤＸ）

ＧＴＩクラブ（ＤＸ）

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、ＣＧドライブゲーム機「ＧＴＩクラブ」（ＤＸ）が十一月下旬発売となる。

これは南フランスの街並みの中を走行するものだが、規定コースがなく、交差点などを自分で縦横に走り回り、逆走もしながらゴールへの近道を探して進んでいくという従来なかったドライブゲーム。さらに四台までの通信プレイで市街地を駆け巡る〝対戦鬼ごっこ〟モードがあるのも特徴。

操作はハンドル、アクセル、ブレーキのほか、ドライブゲーム機初のサイドブレーキを搭載、クイックターンも可能となった。オートとマニュアル、三段階の画面視点も選択可能。レースは初級、上級、超上級を設定。鬼ごっこモードは車上の〝爆弾アイコン〟を体当たりで他車に移し、制限時間切れで最後に爆弾を持っている者が負けとなる。背景が多彩で横転や片輪走行のほか道路脇の物を体当たりで飛ばして走るなど演出も本格的だ。OP価格百七十八万円。

セイブ開発「ＳＰＩ」４弾

雷電の流れくみ

「ライデン・ファイターズ」

㈲セイブ開発（本社東京、浜田均社長）製TVゲーム機「ライデン・ファイターズ」が、㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）から十一月中旬発売となった。

これは同社「雷電」シリーズの流れをくむもので、システム基板「ＳＰＩシステム」第四弾。プロペラ戦闘機による縦スクロールのシューティングゲームで、「雷電」から継承した陸、海、空を舞台に展開。八方向レバーと二つのボタンを操作する。

戦闘機は性能、武器などが異なる五種類から選択。ショットとボンバーで敵機を撃破していく。パワーアップアイテムを取った後、ショットボタンを押したままパワーをためて発射すると特殊攻撃が可能で、パワーの量に応じて攻撃が変化するのが特徴。このほかオプション機の装備など攻撃方法が多彩。七ステージ構成。基板ＯＰ価格十八万八千円、サブボード十二万円。

ライデン・ファイターズ

４人用プライズマシン

手でシャベルを

ナムコ「スウィートザック」

四人用プライズマシン「スウィートザック」が、㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から十一月二十七日発売となる。

これは柄の長いシャベルの端を持ち、ボックス内の回転テーブルに乗せられた景品を直接すくうもので、キャビネットは上部が黄色、下部がピンク色の配色で八角形のデザインになっている。

シャベルの柄にグリップが付いた部分が外部に突き出ており、大部分はボックス内部に入っている。

グリップを握り、ボックス内をのぞき込みながらシャベルの先端に景品を乗せて左側にある落とし口へ景品を入れると、そのまま払い出される。

ただし景品を乗せる部分が小さい上、景品を乗せるとシャベルが振動するので、そう簡単ではない。タイマー制でタイマー内なら何回でも挑戦できる。なお景品を乗せる部分は取替え可能でいろいろな景品に対応できる。OP価格六十八万円。

スウィートザック

シールプリント機

風景や文字付き

大平技研「ジョイスタンド」

大平技研工業㈱（本社岐阜、大平輝雄社長）から、シールプリント機「ジョイスタンド」が十月二十五日発売となった。

これは十六分割シールの利用者の顔写真を払い出すもの。フレーム三十種類のほか、景色の写真やイラストなどの背景十五種類との合成写真が選択できる。

また定型メッセージ三十種類に加え、二十文字までのオリジナルメッセージの入力も可能で、これを画面の好きな位置に表示できることが特徴。

プリント時間は約二十五秒。標準利用料金三百円。カーテン付きでOP価格八十八万円。シールはロール式で一ロール二百枚。一セット十ロール（二千枚）で価格十六万円（一枚八十円）。

ジョイスタンド

話題のマシン

「Ｆ３パッケージシステム」第15弾

天井反射も使い

タイトーから「パズルボブル３」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、同社「Ｆ３パッケージシステム」第十五弾となるTVシューティングパズルゲーム「パズルボブル３」が十一月下旬発売となる。

これは「パズルボブル」シリーズ三作目で、新しいテクニックやアイテム、ステージを追加するとともに、攻撃方法が異なる八人のキャラから選択できるようになった。操作方法は前作と同じ。

テクニック面ではフィールド上部の天井もボールの反射に使えるようになったほか、最初に当たったバブルと同色バブルをすべて消したり、色を問わず破壊していくなど四種類の特殊バブルが加わった。キャラは対戦モードの場合に選択でき、上部からバブルを落とし有利に進めたり、〝おじゃまブロック攻撃〟が得意なものなど、選択キャラによりプレイ内容のパターンが違ってくる。

全部で三十ステージ、五百六十面構成。一人用と対戦（二人またはコンピューター相手で二分割画面となる）の三つのモードから選択。一人用では前作のアレンジ版もある。カートリッジOP価格七万八千円。

パズルボブル３

ＳＮＫのアーケード機

電極棒持ち進む

「ウルトラ電流イライラ棒」

㈱エス・エヌ・ケイ（ＳＮＫ、本社大阪、高堂良彦社長）から、アーケードゲーム機「ウルトラ電流イライラ棒」が十一月十八日発売となった。

これはテレビ朝日の番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」の中で使用されているアトラクションを、コンパクト化し硬貨作動式にしたもの。プレイヤーは備え付けの電極棒〝イライラ棒〟を持ち、盤面の溝になっているコースに棒の先端を入れて、コースに触れないようゴールまで進んでいくゲーム。

力量に合わせ初級、中級、上級の三段階のレベルから選択。コースには回転するバーの間を進んだり、上下動するピストンのタイミングを見て通過する部分や、アップダウン、急カーブなどがある。

棒が接触するとフラッシュして衝撃音が鳴り、激しく振動しゲーム終了。タイマー制で一ゲーム五十秒。オプションにスモーク発生や〝認定証〟払い出し装置を用意。キャビネットは二分割可能。価格百五十八万円。

ウルトラ電流イライラ棒

サン電子のネオジオソフト

ボール巡り格闘

ＳＮＫから「わくわく７」

サン電子㈱（本社愛知県江南市、前田昌美社長）開発「ネオジオＭＶＳ」の格闘ゲームソフト「わくわく７」が、㈱エス・エヌ・ケイ（本社大阪、高堂良彦社長）から十一月二十一日発売となった。

これは七つ集めるとどんな願いも叶うという〝わくわくボール〟を巡って、〝わくわくシティ〟に住む冒険好きのキャラ（中学生、自動人形、動物など）が戦うというもので、八方向レバーと四つのボタンを操作する。

各キャラが吹き出しによるコミカルなセリフとともに登場し、パンチ、キック、投げなど多彩な技を駆使。攻撃、防御を決めるたびに〝わくわくゲージ〟が増え、いっぱいになると〝わくわくパワー〟が一つチャージされ、一定時間有効な必殺技や相手が防御不可能なパワーアタックなどが使える。このほかレバーとボタンの組合わせによりダメージ回避の受け身や立ち直り、素早く起き上がるなどの動作もできる。戦いに勝つと相手のボールが手に入りパワーアップ。二人同時プレイも可能。カセットOP価格九万八千円。

わくわく７

バンプレストのＴＶ占い

声紋もとに診断

「アイ・ラブ・ユーからはじめよう」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、TV占い機「アイ・ラブ・ユーからはじめよう」が、九月下旬に発売された。

これはプレイヤーの音声入力により占うもので、マイク付きヘッドホンを装着し四つの選択ボタンを操作する。

一人用か二人用かを選択後、マイクに「アイ・ラブ・ユー」と発声。一人用の場合、その声紋（グラフ表示）を登録した上で性格や健康、ストレス度を診断し、プレイ当日のアドバイスをプリントアウト。また選択により同機登録声紋の中から相性が良い相手を探し表示。さらに篠原涼子らタレントとの相性診断もできる。二人用は二人の声紋から相性などを占いアドバイスする。二十㌅ブラウン管使用。OP価格九十八万円。プリント用紙（A4版）は二千枚四万円。

I LOVE YOUからはじめよう

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.281

矢飛圓方

逆流現象〈Ⅶ〉

「わっ」

あまりのことについ大きな声をあげてしまう。

「おい、おい、こちらの方がもっと驚くのではないの」

山川は本当にびっくりしたようで、片足を傍の小さな流れにつっこんでしまっている。

驚くも驚かないも、眼前の風景が以前とはすっかり変ってしまっている。前には雑木林がだんだん疎林になっていって、その先には一望の下、畑が続いていた。

麦秋の季節などには、麦の穂が風になびいて波打ってゆく様子が、海の波を想起させたものだ。

それが疎林に出てきたとおもったら、疎林がつきるところから高層ビルが高い壁のようにずっと続いていたのである。

「まあ誰でも驚くわな」

と今になって山川が言いだしてくる。

「私でも、あまりここまで上ってくることはないからさ、全然知らない間に家のずっと裏手の方で大変化が生じていたという訳さ」

「本を処分するようになってから古本屋に電話で連絡をとったら、古本屋が自動車で家にくるのに地図を見ると、家の裏の方には大きな道が四方八方に走っているのに、お宅の方にはその道がすべて途切れてしまっていて、どう行けばいいのか分りませんと言うのだね」

「私は駅の方からあがってくると当然その道は私の家あたりまでで終っていて、真逆山の裏の畑が開発されているとはおもいもしなかったことだから、電話での応答がちんぷんかんぷんなものになってしまったんだよ」

「その後、あまりにも古本屋の話で通じにくいところがあったもので、駅の近くの本屋で当市の地図を見てびっくりしたね。本当に古本屋の話の通りに家のずっと裏手の方では、大きい道が縦横無尽に走っているんだ。次の休日実に久しぶりにここまできて、さっきの矢飛と同じように大きな驚きの声をあげてしまったよね」

ビルの下を暫く歩いて行ったら、ビルとビルの間から表の道に出ることができた。

日影から急に表に出たから光が眩しいが、それ以上に田畑に突然つくりあげられた街路と街並が眩しくて、眩暈がおきそうだった。

整然とした街並に幅広のゆったりとした歩道が十二米道路の両側にとられ、そこには街路樹が涼しげな日影を連ねている。

ちょっと高みにのぼっていって田畑を見下すと、高層ビルばかりが続いているので、以前にはすぐ分った鎮守の森が見えないようになってしまっている。

先の高い山には隧道が掘られていて、その前にロータリーと噴水、そこから放射状に田畑であった小高い小盆地状の土地に大きな道が走っている。

あの隧道が田畑の道の起点になっているのだから、山川の家の方とは全然無関係に開発がすすめられていたのだ。

道のむこうへ、歩道にかけて洒落た天幕をはり出している瀟洒な喫茶店が見えるので、山川を誘うと

「よせ、よせ、あの店はつぶれてしまったんだよ。以前私がはじめてここへ来た時に今の矢飛と同じで、やれやれいい店があってよかったとあの店へたどりついたら、その時にすでにあそこはつぶれていたんだよ」

気がつくとこれだけビルが続いているのに人気のないところが多いのか街はひっそりとしている。

大部分のビルは所謂下駄ばきで、一階が店舗や事務所で上階はマンションのようだが、マンションにもあまり人が住んでないようだ。

突然静寂に穴があけられて大きな音が響いてくる。まさに轟音だ。広い道であるのをいいことにして若い人たちが大集団で単車を猛烈なスピードでとばしてくる。

面白くないなとおもいながら更に歩き続けるうちに、大きいスーパーがずっと閉店中だったり、ここらの店の特徴はすべて巨大な売場面積であることだったが、一際目立つ広告塔のパチンコ店も倒産していた。銀行の支店だけは早々に退くことも出来かねるのか、何処も続けているようだった。

滑稽だったのは大型書店の前に「どんな本でもすぐ取りよせます。店員に御相談下さい」と派手な広告板が出してあったのだが、その店も可成長い閉店中のようで、外から見るとがらんどうの本棚が延々と続き、そこには蜘蛛の巣がはり、本が積まれていない数多くの平台には数匹の鼠が運動中であった。

「こんな店が開店していたことさえ知らなかったよ」

と山川は溜息を吐く。

「人が住まなくなると、丁度過疎の村と同じ現象で人が住めなくなってしまうのだね」

「もっとも話によれば、ここら辺りのマンションはちょっとしたサラリーマンでは到底払うことができないような高家賃で、はじめから法人目当のものだったらしいが、バブルがはじけたら、同様にはじけてしまった法人が多く、結果としては誰も住めない。店舗もやっていけないということになり、バブルがつくったゴーストタウンが出来上ったという訳さ」

「あの本屋なんか、開店時に山川が知っていたら、倒産せずにすんだかもしれないな」

「またまたきつい冗談をいうね」

角を曲ったら新しい発見があった。私は小さな時から町角を曲るのが楽しみのひとつであった。曲る前には何かわくわくさせるようなものに出会えそうな期待感で軽く興奮してしまう。

今日も曲ってよかった。

一寸先に歩道にはみ出して単車が数多く置かれているオートバイ店があり、その隣の店の前にも、数多くの単車がとめられている。装飾が実に派手なサイケデリック調で懐かしいものを感じさせる。にぎやかでリズミックな音楽がこちらにまで流れてきて心をうきたたせる。

大きなゲーム場であった。一歩入るとその雰囲気に圧倒される。さっきこの辺りの道を爆走していた連中と同じライダーの服装の人たちで、店内は人いきれがつよいほどの満員である。

山川と二人で苦笑したのは、ライダーの服装でゲーム用の単車に乗って、目前のスクリーンの道を走っている人が五人も並んでいたシーンである。

実際に単車で本当の道を走るのよりも、ヴァーチャルな世界の方が楽しいのであろうか。もっともこけたり衝突をしても、ヴァーチャルな世界では怪我をしないという利点はある。

二階には食堂街があり、この街はすっかりゴーストタウンだと一度はあきらめていたのに、見晴しのいい席でおいしい珈琲を飲むことができ、山川と満足をして、道を楽しげに自由を満喫しながら走りまわっている単車の連中を見下し、

「イージー・ライダーはよかったな」

という山川の言に頷いていた。

DECEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	─	サムライスピリッツ─天草降臨（SNKネオジオ） Samurai Shodown 4 (SNK)	7.65
2	2	Xメンvsストリートファイター（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	6.70
3	3	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	6.48
4	1	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	6.33
5	4	ステークスウイナー　2（ザウルス／SNKネオジオ） Stakes Winner 2 (Saurus/SNK)	6.00
6	5	ストリートファイター・ゼロ2アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	5.87
7	6	クイズなないろドリームス（カプコン） Quiz Nanairo-Dreams* (Capcom)	5.69
❽	10	ダイナマイトベースボール（セガ社） Dynamite Baseball (Sega)	5.67
9	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNKネオジオ） The King of Fighters '96 (SNK)	5.64
❿	11	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.47
11	9	ダンシングアイ（ナムコ） Dancing Eyes (Namco)	5.22
⓬	13	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.19
⓭	22	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai─The Great Wall (Sun)	5.13
⓮	18	ビッグトーナメントゴルフ（ナスカ／SNKネオジオ） Neo Turf Masters (Nazca/SNK)	5.00
15	12	レイストーム（タイトー） Ray Storm (Taito)	4.91
⓰	23	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.82
⓱	─	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.80
18	15	ストリートファイター・ゼロ2（カプコン） Street Fighter Alpha 2 [Street Fighter ZERO 2] (Capcom)	4.72
19	19	パズルボブル　2（タイトーF3） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.71
20	20	パズルボブル　2X（タイトーF3） Puzzle Bobble 2X [Bust-A-Move Again X] (Taito)	4.69
㉑	38	戦球（セイブ） Sen Kyu [Battle Ball] (Seibu)	4.67
㉒	40	クラシックコレクション　VOL.2（ナムコ） Classic Collection Vol. 2 (Namco)	4.65
23	7	蒼穹紅蓮隊（エイティング／ライジング　ST-V） Terra Diver (Eighting/Raizing)	4.64
㉔	29	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.62
㉕	27	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	4.60

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　3（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	8.42
❷	3	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	7.60
❸	─	セガツーリングカー（DX／2P）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	7.46
❹	─	ウェーブランナー（セガ社） Wave Runner (Sega)	7.00
5	4	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	6.93
6	2	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	6.70
7	5	サイドバイサイド（2P）（タイトー） Side By Side (2P) (Taito)	6.63
8	7	電脳戦機バーチャロン（2P／VS）（セガ社） Virtual On ─ Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	6.00
9	8	バーチャコップ　2（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.95
❿	12	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	5.64
11	11	タイムクライシス（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis (SD/DX) (Namco)	5.61
12	6	ガンブレードNY（SD／DX）（セガ社） Gunblade NY (SD/DX) (Sega)	5.53
13	13	エースドライバービクトリーラップ（SD／DX）（ナムコ） Ace Driver ─ Victory Lap (SD/DX) (Namco)	5.33
14	9	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	5.27
15	14	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	5.18

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	─	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.50
2	2	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.10
3	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.00
❹	6	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.55
5	3	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.50

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.91
❷	─	セラージュ（ユージン／ナムコ） Cellage (Yujin/Namco)	8.17
3	2	ネーム倶楽部（セガ社） Name Card Club (Sega)	7.42
4	3	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.33
❺	6	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	4.71

英文版業界ニュース

Nintendo Wins Alpex Patent Case On Appeal

The United States Courts of Appeals in Washington D.C. unanimously reversed outright a patent infringement jury verdict of over $253 million against Nintendo of America Inc., a subsidiary of Nintendo Co., Ltd., on November 6.

Although Alpex Computer Corp. CT. acquired a video screen display patent entitled the "bit mapping structure" in 1977, it went bankrupt in 1983 and was taken over by its bankruptcy administrator. In 1986, the company brought a lawsuit claiming damages against Nintendo on the charge that Nintendo violated that patent by using it in its home video system "NES".

Although this lawsuit took a long time, the jury at the US District Court in New York passed a verdict in June 1994 that Nintendo violated the patent and ordered in August 1994 that Nintendo pay $208 million in damages. Based on this, the court ordered in January 1995 that Nintendo pay $253 million including interest, so that Nintendo had brought an intermediate appeal.

The Court of Appeals determined that Nintendo had not infringed Aplex's patent through sales of its "NES" in the US. The Court concluded that Nintendo's patented technology for producing complex video game graphics was substantially different from the image generation technology covered in Alpex's patent (No. 4,026,555). Since the Court determined that Nintendo's video game system did not infringe the Alpex patent, the award of damages was thrown out in its entirety.

Howard Lincoln, chairman of Nintendo of America, commented: "Our company's policy is never to settle patent lawsuits when we firmly believe that we have not infringed another party's patent, despite the risks that this policy entails. Once again this policy has been completely vindicated."

Nintendo Shows Sharp Drop In Net Income

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, reported mid-term revenue of ¥130,159 million, down 3.7% from the same period a year ago, and net income of ¥15,666 million, down 46.9%. This was announced on November 5.

A breakdown of revenue shows that home videos accounted for ¥129,576 million, down 3.7% from the same term a year ago, and others ¥583 million, down 4.2%. The overall export ratio increased by 9.7 points to 46.8%.

As Nintendo underwent the shift from the conventional income earner "Super Nintendo" (Super Famicom) to "Nintendo 64", decreases in income were anticipated from the beginning of the term. The number of "Nintendo 64" systems shipped through September was initially expected to reach 1,800,000 units in Japan and 200,000 units in the USA. However, actual figures were 1,160,000 units in Japan and 800,000 units in the USA.

Nintendo revised upward its forecast for the fiscal year ending March 1997 to ¥395,000 million in consolidated revenue. The other figures were not revised.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

SCE Eyes South Asia Distribution

Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, a subsidiary of Sony, announced on October 23 that it will begin to ship its 32-bit home video game system "Play Station" to the Southern Asia markets such as Hong Kong, Singapore, Thailand and Malaysia in early December.

"Play Station" was first shipped in December 1994 in Japan and then in the USA and Europe from September 1995. Up to August this year, 3,500,000 units had been shipped in Japan, 2,100,000 units in the USA and 1,600,000 units in Europe, for a total of 7,200,000 units (at the end of October, the total number reached 9 million units). In view of the favorable marketing situation, SCE decided to start release in Southeast Asia.

"Play Station" for Southeast Asia is the "SCPH-5003" model designed to work with a 110–240V multi power source. The game software is compatible with the NTSC system of Japan. SCE has already passed safety standards in various Southeast Asian countries. The prices will be comparable to those in Japan, costing HK$1,500 in Hong Kong and 280 Singapore dollars in Singapore. In Thailand and Malaysia, the prices will be 6,400 bahts and 580 riggits including tax.

In cooperation with local sales companies and distributors, SCE intends to appoint about 100 retail shops in each country as authorized dealers, and is currently proceeding with their selection. Sony's local sales companies will undertake after-sales services.

The software for "Play Station" for Southeast Asia is same as that sold in Japan, with only the cover and instructions being in English. According to SCE, they will sell third-party products upon obtaining licenses to do so. As for countermeasures against copying, although SCE did not divulge a concrete plan, it intends to pursue countermeasures in cooperation with the respective government authorities.

SCE also revealed that it will begin to ship the new "Play Station" model "SCPH-5500" in Japan from November 15. The 30% reduction in parts afforded by this model has led to a drastic improvement in productivity.

Namco Marks High Profit In Its Mid-Term Results

Namco Ltd., Tokyo, announced its results for the mid-term ended September 1996 and revised slightly upward its forecast for the fiscal year ending March 1997. The mid-term net income recorded an all-time high, and the end-of-year net income is also expected to record an all-time high. This was announced on November 5.

According to Namco, its mid-term results were revenue of ¥46,729 million, up 12.8% over the same period a year ago, and net income of ¥3,108 million, up 33.1%. A breakdown of revenue shows that arcade operation income accounted for ¥24,995 million, up 13.8% over the same term a year ago, coin-op games ¥12,926 million, up 4.9%, home videos ¥8,220 million, up 23.9%, and others ¥587 million, up 11.1%.

The export ratio rose to 15.6% from 12.0% in the same term a year ago. Namco did not disclose the export ratio per category, but the value reached ¥7,302 million, up 47.0% over the same term a year ago.

According to Namco, computer graphics (CG) videos are popular on the coin-op game market. Namco shipped CG videos such as "Alpine Surfer", "Prop Cycle" and "Aqua Jet", as well as home videos such as "Tekken 2". Namco enjoyed great success with these CG games. Meanwhile, income from the theme park "Namco Town" which opened in June, and 21 newly installed arcades (the number of Namco's arcades totaled 422 at the end of September) has contributed to increased operation income.

In the latter half, Namco will ship "Alpine Racer 2" and "Tekken 3" in the coin-op game category, "Rage Racer", software for PS in the home video category, and also introduce its "postpaid system" n the operation division.

Namco revised upward its forecast for the fiscal year ending March 1997 to ¥5,200 million in non-consolidated net income. The other figures are not revised.

入りきらない楽しさが
そこにある。

トーキョーウォーズDX

アクアジェット

トーキョーウォーズSD

アルペンレーサー2

セラージュ
(株)ユージン製

ギノウタイ

スウィートザック

※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい

本　　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL03-3756-2311(大代)
販売一部(東　京)〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL03-3756-2311(大代)
(札　幌)〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2　TEL011-822-5002(代)
(名古屋)〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27　TEL052-933-6305(代)
販売二部(大　阪)〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL06-338-3511(代)
(福　岡)〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24　TEL092-474-5605(代)